



OH FORTUNA!

Tärningar och spel



DEN 6 SEPTEMBER 2021

.NET21
Campus Mölndal

INLÄMNINGSUPPGIFT 1 - TÄRNINGAR

Spelbolaget Play'n'Pay behöver en bra algoritm för att skapa ett Fortuna-spel till sina spelmaskiner. Så för att testa om spelet fungerar som den ska, ska vi skriva kod för det.

Spelet använder valutan pix.

Uppgiften:

- Spelaren startar med 500 pix
- Spelrunda:
 - Spelaren satsar pix (minst 50 pix)
 - Spelaren väljer ett lyckotal (1-6)
 - Tre tärningar kastas
 - Om en tärning visar lyckotalet får man dubbla insatsen
 - Om två tärningar visar får man tre gånger insatsen
 - Om alla tärningarna visar lyckonumret så får man fyra gånger insatsen.
- Regler
 - Spelaren får inte satsa mer än vad denne har på banken
 - Spelaren får inte fuska och satsa negativa värden
 - Om spelarens konto understiger 50 pix avslutas spelet
 - Efter en runda får spelaren se sitt saldo och välja om denne vill köra en runda till

1.1 FÖR GODKÄNT SKA ALGORITMEN

1. Köra en spelrunda enligt reglerna
2. Låta spelaren välja att köra en runda till
3. Visa spelaren saldo och tärningarnas resultat
4. Koden ska vara snyggt skriven och variablerna ska vara bra namngivna
5. Om spelaren anger ett felaktigt värde vid inmatning ska spelaren informeras om detta, men programmet ska inte krascha
6. Projektet ska lagras på Github

DEADLINE:

- Projektet har deadline 19 september 2021, 23:59

TÄCKTA KURSPLANSMÅL:

- Kunskaper kring typer, variabler, operationer, uttryck, villkorssatser programmering.
- Kunskap kring namngivning och kodstruktur och variabler i objektorienterade program.
- Versionshantering med hjälp av verktyg som exempelvis Git.

Bildkälla: <https://www.pexels.com/photo/person-about-to-catch-four-dices-1111597/>